Mensile - Anno VII - N. 60

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

1 TORA TORA
2 CIRCUITS
3 MATCH
4 SING SONG
5 VULCANIA
6 GHOST SHIP
7 SOLVER
8 TOOLS
9 BOMB REMOVE
10 NEFOR
11 IL GOBBO ALLE OLIMPIADI
12 KYRO
13 THE SKULL
14 SMALL
15 MYTHOS
16 HELI
17 TRAINER
18 STUNT CAR
19 VIP
20 SKATER
21 HALF PENNY
22 HAUNTED SHIP
23 BOXING
24 KURODA
25 CAVALIERE
26 FLOODY
27 BORN TO PUSH
28 SURFACE
29 S.W.A.T.
30 BOUNCE

FAST LOADING "BITURBO"

OGNI MESE



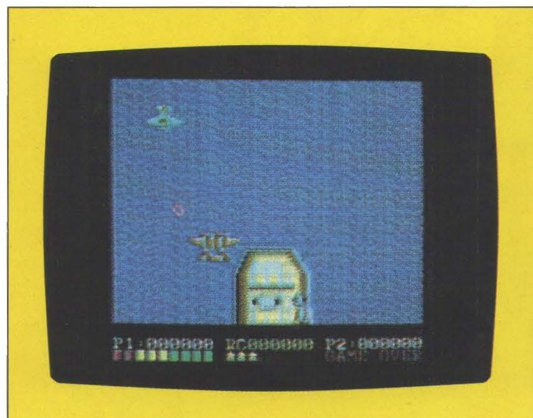
IN EDICOLA

IL REGNO DEL TERRORE

Con il vostro computer potete valicare il confine della realtà e perdervi nel regno della fantasia. Un regno dove comandano gli alieni e i mostri preistorici. Proprio questi ultimi sono i terribili protagonisti di Prehistorik, il videogioco di cui vi forniamo la trama e che sta interessando migliaia di computermaniaci. Se i dinosauri non vi fanno paura allora provate un po' a lasciarvi andare alla deriva con Frenetic, l'astronave fantasma...

HIT PARADE N. 60 - Periodico Mensile - Ottobre 1991 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

TORA TORA

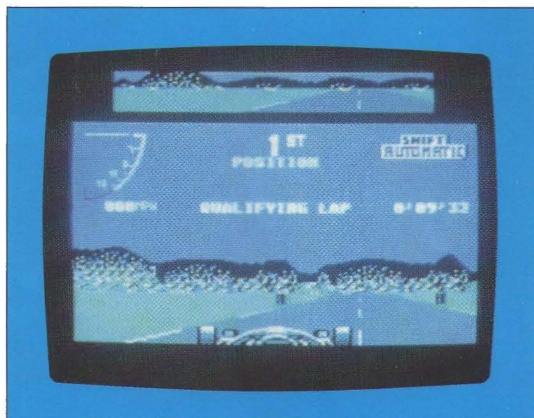


Siamo nel bel mezzo della seconda guerra mondiale e i piloti giapponesi al grido di Tora Tora affollano l'aria cercando di abbattere le nostre difese aeronautiche e di attaccare le nostre forze terrestri. Per sferrare un poderoso contrattacco alle forze giapponesi e ristabilire l'equilibrio in favore delle forze alleate si è levato in volo dalla portaerei americana Virginia il razzo dei cieli: il capitano Flintstone con l'ambizioso compito di sgomberare in un primo tentativo i cieli, per raggiungere le navi appoggio nemiche, affondare le cacciatorpediniere e le corazzate. Pur se la bravura del nostro capitano è illimitata il suo progetto sembra pazzesco, ma il suo velivolo potrà rifornirsi in volo di armi e carburante per portare a termine quante più missioni gli sarà possibile.

JOYSTICK PORTA 1

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori

CIRCUITS



Il campionato di Formula 1 è già iniziato, i tifosi che seguono i loro campioni del cuore sono veramente tanti, alcuni osservano i Gran Premi solo alla televisione, altri più fortunati possono seguire i loro beniamini sulle piste di gara. Ma soprattutto quello che molti vorrebbero, è possedere una vettura di questo genere e guidarla in una gara appassionante all'ultimo sangue. Eccovi quindi Circuits, potrete scegliere tra tre classi di autovetture, da quella più automatica e quindi più semplice da guidare a quella più sofisticata, ma ovviamente più difficile. Dopo aver fatto la vostra scelta parteciperete alle prove e vi aggiudicherete quindi la vostra posizione alla partenza, le prime sono le più ambite. Dopodichè inizia il Gran Premio vero e proprio, dovrete fare veramente attenzione perchè avrete 10 avversari agguerritissimi, decisi ad arrivare primi a tutti i costi e dovrete combattere molto strenuamente per ottenere la vostra vittoria.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

MATCH

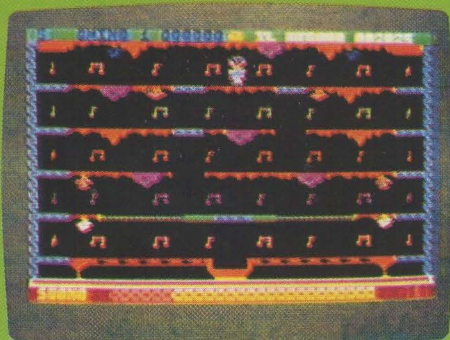


Anche se d'estate abitualmente si trascorre buona parte del proprio tempo libero all'aperto, c'è sempre qualche momento in cui un individuo si trova ad essere in casa e a non sapere come passare il proprio ttempo. Ecco questo gioco, un solitario, veramente appassionante. Il principio su cui si basa è molto semplice, bisogna scegliere due pezzi uguali che possano essere uniti tra di loro per mezzo di linee rette e premere lo spazio affinchè vengano eliminati. Con questo sistema si deve avanzare a coppie per eliminare tutti i pezzi che si trovano sullo schermo. Tutto ciò vi sembrerà facile, ma quando vi troverete di frontte a pezzi assai simili tra di loro o che si bloccano vicendevolmente vi accorgerete che bisogna agire con astuzia e ragionamento per arrivare alla fine, sopratttutto a mano che si avanza nei livelli di gioco, tenuto anche conto che il trascorrere del tempo vi è ostile.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco

SING SONG



Accompagna il cantautore alla ricerca delle note perdute nella fabbrica di dischi stando attento a insetti e folletti che ti ostacoleranno.

JOYSTICK PORTA 2

F7	inizio gioco
SPAZIO	pausa
F3	demo
F5	1/2 giocatori

VULCANIA

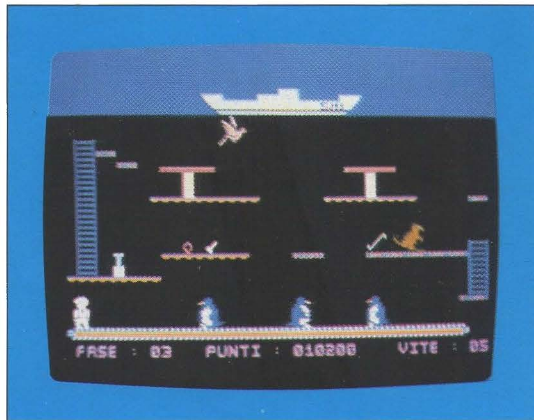


Eccovi trasportati immediatamente in un altro tempo, in un mondo completamente differente da quello nel quale attualmente ci troviamo, un mondo più barbaro, ma certe volte penso più accattivante e dove la forza fisica e l'intelligenza, più che i soldi, servono veramente a raggiungere punti estremi. Voi impersonate uno dei due guerrieri che, dopo aver scelto la lotta come forma di guadagno e per ottenere fama e onori, si battono strenuamente per sopravvivere e acquistare sempre più prestigio. Combatterete sopra ad un lago di lava bollente, sospesi su dei dischi che lievitano per magia e dovrete cimentarvi in un duello con un avversario il quale ha anche lui molta voglia di vincere e di farvi la pelle, chi perde viene infatti "lessato" nella lava bollente. Saranno necessari astuzia, prontezza di riflessi e grande abilità, ma certamente il campione a voi affidato riuscirà nell'impresa.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco
F5	1/2 giocatori
F7	musica/effetti

GHOST SHIP



Uno schermo elettronico pieno di insidie si offre alla visione del nostro eroe senza macchia e senza paura che deve cercare in tutte le maniere di raggiungere la nave Ship in cui può recuperare forze e soprattutto tesori immensi. Lui ci prova ma i pericoli che gli capitano in ogni istante sono veramente troppi.

PORTA 2

SOLVER



La città di New York aveva un ottimo poliziotto che appartenendo ad una squadra speciale si occupava dei casi più difficili nei quali anche i pericoli erano maggiori. Durante una delle abituali missioni il bravo poliziotto subisce un incidente mortale e sembrerebbe spacciato, ma ecco che un'equipe di medici del Pentagono decide di mettere alla prova il programma di ricerche che stava sperimentando creando così un uomo-macchina. Alcune parti di questo individuo vengono sostituite con apparecchiature elettroniche permettendogli di avere forza sovrumana, capacità di riflessi eccezionale, insomma creano un super-uomo. D'ora in poi questo uomo continuerà ad avere la vita votata all'umanità e dovrà occuparsi della delinquenza galoppante. Guidalo quindi nella sua avventura e cerca di sgombrare il campo ai pericolosi malviventi, che talvolta si fanno anche aiutare da robot speciali. Ricordati di afferrare le ampolle contrassegnate con N perchè servono per ripristinare l'energia del tuo uomo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
Z	sinistra
X	destra
SPAZIO	salta

TOOLS

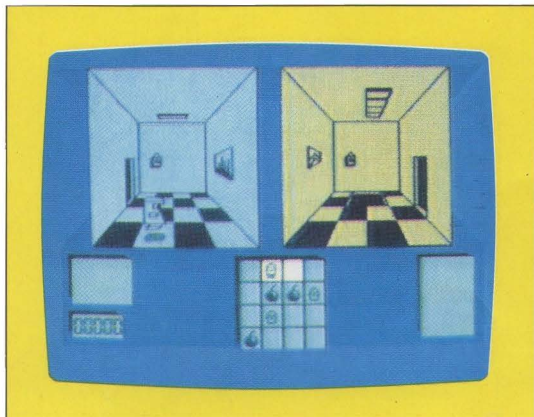


Harry si trova su una impalcatura e terminato il lavoro deve riporre i suoi attrezzi. Aiutalo nella sua impresa e te ne sarà grato. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

M	musica sì/no
Z	chiave a sinistra
X	chiave a destra
SPAZIO	lascia la chiave
RETURN	pausa

BOMB REMOVE

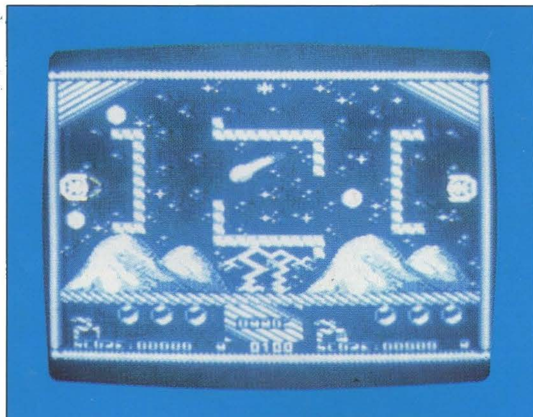


Un gruppo di sabotatori infiltratosi nell'istituto di ricerca ha piazzato numerose bombe nei 5 edifici del complesso programmando guardie robot a loro difesa. Per disattivare le bombe sono stati chiamati gli artificieri, che tu guiderai attraverso le stanze per raccogliere le bombe, portarle all'uscita e lanciarle attraverso la porta esterna. Ma ogni robot può muoversi solo in un numero limitato di stanze e spesso bisogna utilizzare più robot. Puoi muoverti attraverso porte e aperture in genere o utilizzando il trasportatore, tieni però presente che luci, trasportatori, aperture di porte e finestre non sono funzionanti fin quando non è stato montato il circuito nella stanza del computer. Ogni artificiere può portare un solo oggetto alla volta, se raccoglie una bomba mentre porta altre cose, questa scoppia. All'inizio di ogni livello sei in modo selezione robot, muovendo il cursore si vedono i diversi robot che possono essere attivati premendo fuoco. Quando hai attivato un robot, sempre premendo fuoco appare una finestra con icone che sono selezione droide, lancio bomba, visione stanze, riattivazione robot. L'impresa non è affattto facile, perchè oltre alle guardie dovrai superare altri ostacoli quali campi di forza e stanze con diversi valori di forza gravitazionale.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	inizio dall'ultimo livello
F5	livello difficoltà A fine gioco
F7	musica/effetti sonori

NEFOR



Un gioco che serve per affiatarvi con un vostro amico, infatti deve essere giocato da due persone contemporaneamente. Voi siete a bordo di due carri armati e vi muovete su un territorio ostile, dove numerosi nemici cercano di impedirvi l'avanzata, solo che voi dovrete evitarli e cercare di colpirli solo quando l'indicatore sul basso dello schermo indica un valore elevato, per fare ovviamente un punteggio più alto. Avrete 9 vite ciascuno a disposizione e ogni 3 vite perse cambia lo schermo di fondo. Il gioco termina o quando finisce il tempo o, ovviamente, quando avrete perso tutte le 9 vite a vostra disposizione. Vi muoverete abbastanza lentamente perchè gli ostacoli sul vostro cammino saranno molti e la manovrabilità del carro armato non è facile, ma certamente con l'esperienza raggiungerete punteggi sempre più elevati.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco

IL GOBBO ALLE OLIMPIADI



Correre, saltare, lanciare sono gesti che ogni giorno ognuno di noi fa. Più difficile diventa tutto questo quando, come nel caso del nostro simpatico gobbetto, i Giochi olimpici richiedono tempi e misure da rispettare. Se tutto va bene c'è un bacio che una bellissima principessa gli scoccherà. Se invece non ce l'avrà fatta: morte!

PORTA 1

CTRL	uno/due giocatori
Q	tastiera/joystick

KYRO

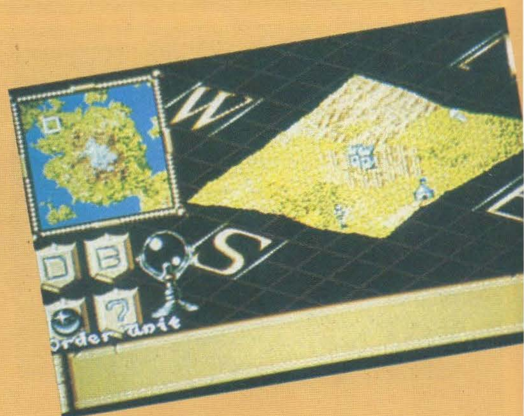


I Ninja sono divenuti i guerrieri più temuti dei loro tempi, persino dai potenti samurai. Si dedicavano a forgiare il loro corpo in macchine mortali e la padronanza delle armi, la furbizia e l'invisibilità hanno donato loro la fama di invincibili, se non di immortali. In questo gioco dovete imparare a comandare perfettamente il vostro ninja e a causa degli elementi avventurosi ricordatevi di non dare niente per scontato, siate curiosi ed esaminate tutto. Fate attenzione al vostro livello di Bushido, che aumenta a mano a mano che avanzate di grado e alla ruota della preghiera che vi rivela gli oggetti e le armi da raccogliere in un determinato schermo. Nel primo livello dovrete raccogliere 3 armi: spada, stelle shirakin e il nunchukas (da costruire) e raccogliere il guanto di pelle, i chiodi per le tegole che con il guanto creano un guanto da scalatore. Camminerete sul bordo di un edificio per raggiungere una lampada di vetro che con la polvere da sparo diventa una bomba. Con la bomba fate esplodere la roccia della piattaforma superiore e otterrete lo scroll, indispensabile per combattere il letale guardiano Shogun. Con questo siete arrivati alla vostra fine, facile, vero? Ma provate a giocare e poi vedrete.

JOYSTICK PORTA 2

F1	suono sì/no
F3/F5	muove oggetti posseduti
F7	pausa
SPAZIO	seleziona arma
RUN/STOP	fine gioco





REALMS



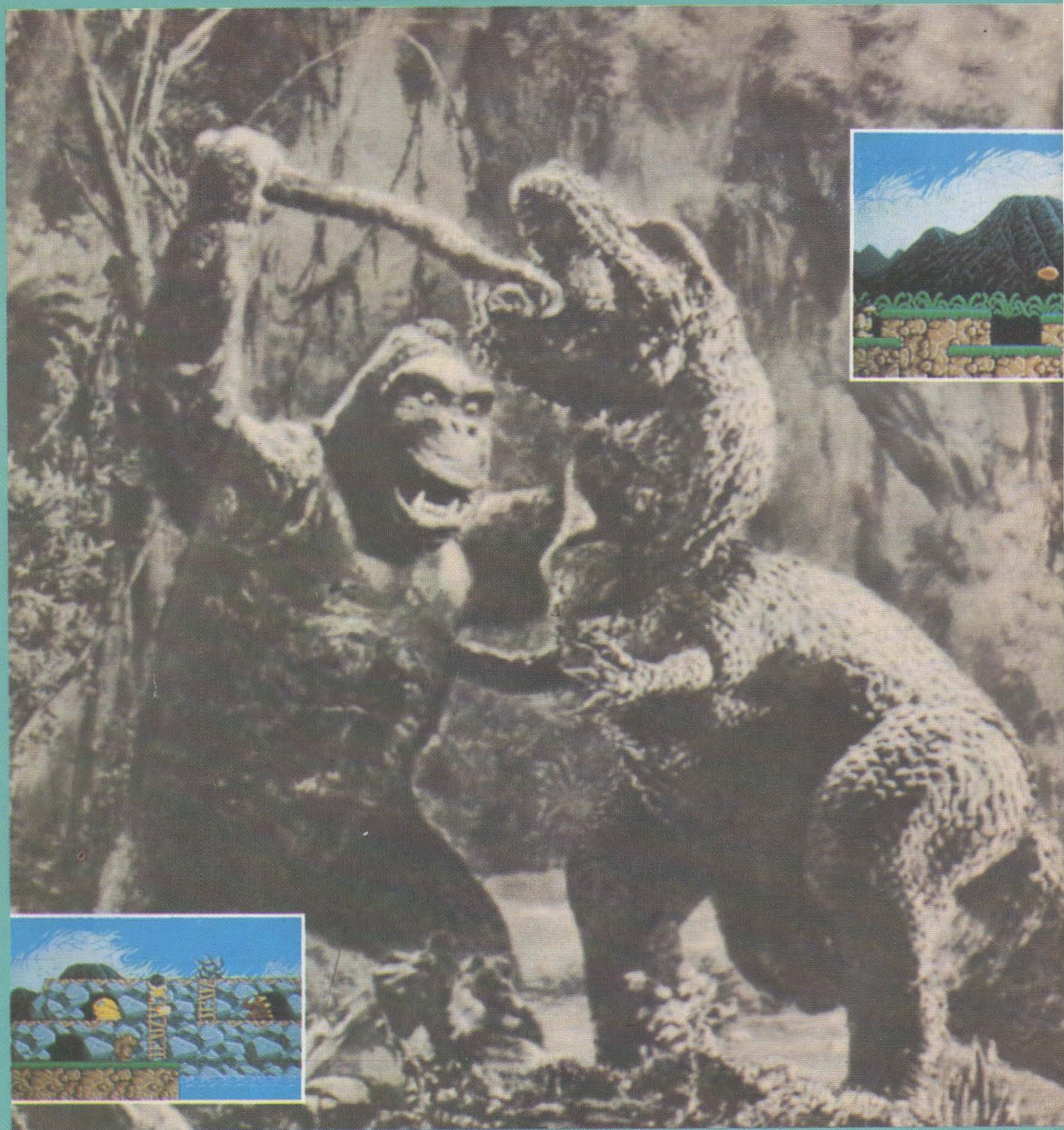
Chi già conosce il brillante **Rainbow Islands**, conversione di un gioco da bar, o **Paradroid '90**, superbo update di un classico un po' vecchiotto del C64 sa già che la Graftgold ha creato i migliori giochi mai visti sull'Amiga — e con quest'ultimo **Realms** sembra proprio che la Graftgold voglia confermare la propria eccellenza.

Realms si svolge tra i quindici minuscoli regni di un mondo fantastico popolato di umanoidi, elfi, nani e orchi. Il giocatore si trova nei panni di un re che vorrebbe dominare anche gli altri quattordici regni, ma è evidente che gli altri quattordici re non vedono la cosa di buon occhio, anche perchè hanno ambizioni analoghe.

Realms è un complesso gioco di guerra strategico che sfida il giocatore con continui problemi: tasse e balzelli non esaspereranno il popolo portandolo alla ribellione? Val la pe-

na di rischiare un ammutinamento non pagando due armate allo scopo di fortificare una città minacciata dal nemico? Ci si può fidare di un alleato, o è meglio attaccarlo preventivamente? Quante perdite occorrerà subire per espugnare una città nemica che domina una strada di vitale importanza? Niente paura: il programmatore di **Realms**, Steve Turner, ha voluto creare un gioco strategico-avventuroso che fosse soprattutto facile da giocare, e quindi basta il mouse per tutti i comandi, mentre tutti i dati importanti ai fini del gioco vengono presentati graficamente: per esempio, se volete sapere se una città è prospera, vi basterà osservare l'estensione delle coltivazioni attorno ad essa.

Quando il testo è necessario, tutte le informazioni appaiono sotto forma di frasi comprensibili — niente schermate piene di numeri senza senso.



PREHIST

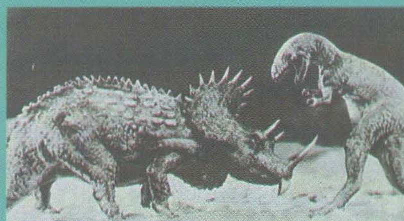




Il vero perchè del fenomenale successo del piccolo idraulico italiano della Nintendo resta un mistero: in fin dei conti, le quattro avventure di Mario non sono che giochi di piattaforme come tanti altri, anche se impreziositi da una quantità di bonus e di sorprese e realizzati con la tipica accuratezza giapponese. Sulla scia di tanto successo, era inevitabile che apparissero numerosi pretendenti al trono, ma giochi come **Apprentice** o **Terry's Big Adventure** non sono riusciti a scalfire il primato di Mario nel campo dei giochi di piattaforme. Nell'unico caso in cui un gioco (**Great Giana Sisters** della Timewarp) è riuscito a bissare il successo di Mario, la Nintendo ha gridato al plagio e lo ha fatto ritirare. Tuttavia gli intrepidi francesi della Titus non si sono lasciati scoraggiare e stanno attualmente dando gli ultimi ritocchi a un gioco che sperano possa diventare un bestseller storico come quello della Nintendo.

Come si può intuire dal titolo, **Prehistorik** è ambientato nell'oscura e remota era in cui i dinosauri dominavano la Terra. Malgrado i libri di storia affermino che l'**homo sapiens** sarebbe apparso solo qualche milione d'anni dopo (mese più, mese meno), l'eroe di **Prehistorik** è un uomo di Neanderthal pigro ma simpatico il cui unico obiettivo nella vita è di riempirsi il più possibile la pancia. Ovviamente, vivere su un pianeta infestato dai bestioni più temibili della storia del mondo non è tutto rose e fiori, e se il nostro amico non starà più che attento sarà lui a finire sul menù. In cerca di cibo, Prehistorik vaga per

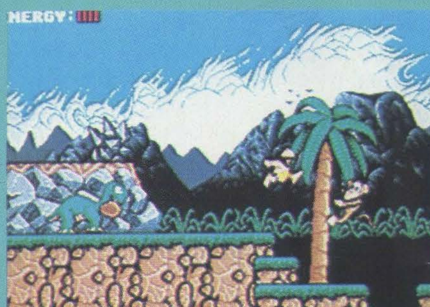
ORIK







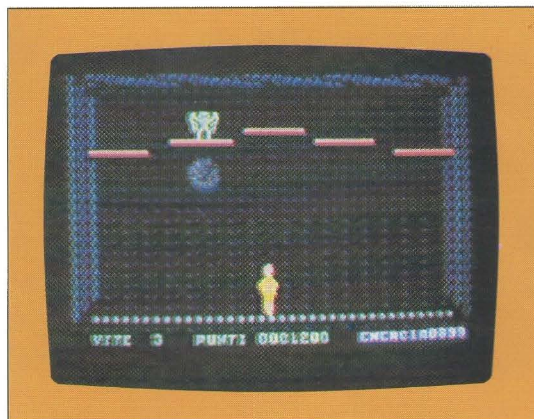
territori popolati di rettili e carnivori caricaturali. Non appena lasciato il villaggio della propria tribù, deve abbattere con la clava ogni aggressore e evitare di andare a sbattere contro le micidiali creature. All'inizio del gioco Prehistorik dispone di tre vite la cui durata dipende da un indicatore d'energia che cala ogni volta che il goffo cavernicolo viene colto di sorpresa da un dinosauro. Se però riuscirà a farlo fuori a colpi di clava, il dinosauro si trasformerà subito in un osso (bonus punteggio) o in una bistecca (bonus energia).
Da un livello all'altro le ambientazioni cambiano, dalle gelide distese dell'Antartide alle fitte giungle tropicali a una serie di caverne sotterranee — e in tutte ci sono avversari sempre più temibili e sempre più tenaci. Per non parlare poi di bestioni sinistri come un enorme Tyrannosaurus Rex e un triceratopo infuriato che vanno tolti di mezzo prima che il nostro eroe possa procedere. Nel complesso, Prehistorik è un tipo piuttosto agile che tramite il joystick e il pulsante di fuoco può saltare, correre e distribuire legnate. Il grosso del gioco consiste nell'abbattere i dinosauri, ma ci sono anche delle piattaforme e altri problemi che — se non affrontati adeguatamente — comportano la perdita istantanea di una vita.
La messa a punto di **Prehistorik** è quasi finita, a parte alcuni ritocchi alla grafica e la traduzione in inglese, e chi ha avuto occasione di vederlo ne dice già un gran bene.







THE SKULL



Superando 12 schemi trova e distruggi il sacro teschio magico che controlla le forze del male e se ti è cara la pelle evita demoni, uccelli, insetti.

JOYSTICK PORTA 2

M	musica sì/no
FIRE	inizio gioco
SPAZIO	pausa

SMALL

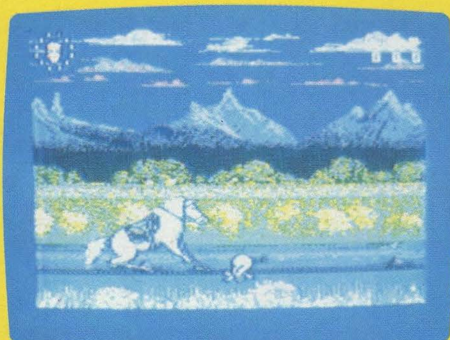


Il volo, il poter guidare un caccia è sempre stata la vostra passione, da quando poi i mezzi aerei hanno raggiunto livelli sempre più elevati di perfezionamento e si può volare nello spazio più profondo con astronave da ricognizione, cresce sempre più in te la voglia di diventare pilota. Ma ecco che il tuo sogno si sta avverando, sei stato scelto per entrare a far parte di un nuovo programma della NASA per l'istruzione di piloti astrogalattici. Le prove a cui sarai sottoposto sono veramentte tante, dal ciclotrone dove la forza gravitazionale ti schiaccia da tutte le parti a test al computer per dimostrare le tue capacità in combattimento. Ecco questo è uno di quei test, con la tua astronavetta ti trovi in un territorio impervio e inesplorato e all'improvviso delle navette nemiche appaiono all'orizzonte. Il tuo compito consiste nel distruggerle e nel raccogliere le croci di malta che ogni tanto percorrono il tuo spazio aereo. Ce la farai?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	nuovo gioco

MYTHOS

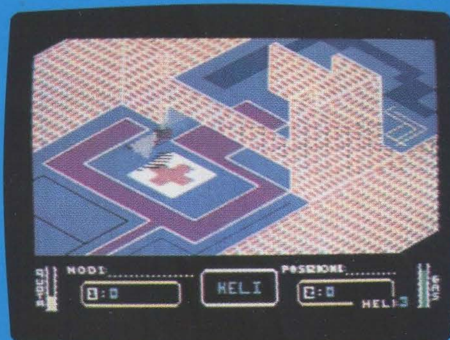


Molti secoli erano passati da quando i guerrieri di Labronok avevano conquistato le desolate distese acquitrinose note con il nome di Acquitrinoso Labirinto, ma ecco che storia e leggenda si trovano improvvisamente a dover registrare uno di quegli importanti avvenimenti che fanno cambiare il mondo. Il perfido Glismak aveva deciso di impadronirsi di quelle terre, che, bonificate nel tempo, erano molto floride e appetibili, e di regnare con perfidia su tutto il popolo ora come in catene. Ma il prode Jummu non può permetttere che tutto ciò accada perchè soffre nel vedere il suo popolo schiavizzato. Saltato sul suo cavallo fatato è ben deciso a raggiungere le Fonti della Vita, dalle quali attingere le capacità e le informazioni per spodestare il tiranno. Il suo viaggio sarà lungo, difficoltoso, gli esseri malvagi mandati da Glismak saranno molti, ma Jummu sarà certamente in grado di evitare i loro attacchi e nel contempo raccogliere pozioni, denaro e altro che potrà essergli utile per portare a buon fine la sua impresa.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

HELI

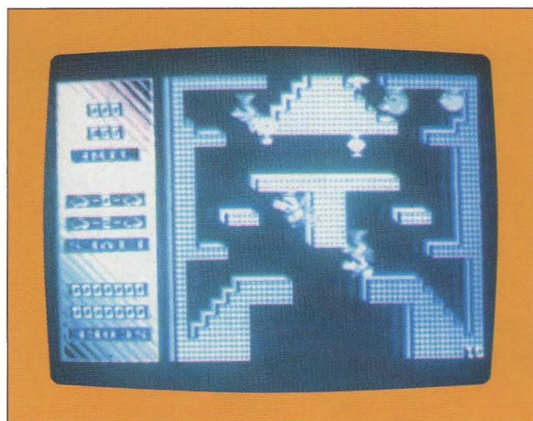


Una specie di Zaxxon in cui all'astronave stellare è stato sostituito un elicottero dalle prestazioni super che però richiede anche piloti super che sappiano cavarsela in mezzo alle rovine di una fortezza galattica in cui lo schianto mortale è cosa facilissima. I rotori dell'elicottero cominciano a girare. Salta sul velivolo e comincia a pregare...

PORTA 1/2

ALTO/BASSO	altitudine
SIN/DEX	direzione
FUOCO	accelera
SHIFT LOCK	autopilota/scanner
RESTORE	riparte
F7	pausa

TRAINER



Un gioco di abilità e di pazienza è quello che vi viene proposto dai nostri infaticabili programmatori. Vi è stato affidato l'incarico di tenere pulito il condotto di areazione di un grande palazzo, poichè da qualche tempo dei dispettosi folletti disturbano i sonni e la vita degli inquilini con fastidiosi scherzi. Il tuo compito non è proprio facile, perchè i folletti sono pericolosi anche per la tua vita, ma fortunatamente disponi di bolle d'aria che puoi lanciare contro loro per imprigionarli. Dovrai solo fare molta attenzione perchè quando i folletti sono arrivati alla parte superiore dello schermo, le bolle si rompono e questi ricadono liberi. Ci sono anche delle fastidiose farfalle che possono nuocere alla tua salute e non dovrai dimenticare di raccogliere i vari oggetti che appaiono ogni tanto sulle rampe perchè fanno aumentare il tuo punteggio. Riuscirai ad arrivare alla fine dello schema?

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco
1	1 giocatore
2	2 giocatori

STUNT CAR



Una corsa massacrante, un vero e proprio rally attende la nostra o le nostre macchine che devono girare sul circuito superando gli avversari che cercheranno di cacciarti fuori strada. Bisogna stare molto attenti con il volante per non perdere aderenza sulle varie macchie d'olio che risultano pericolosissime: Si sceglie anche la pista su cui correre.

C= /SHIFT DESTRO	sinistra
SHIFT SINISTRO/↑↓	destra
←/F5	accelera
CTRL/F7	rallenta
DELETE	riparte

VIP



Un solitario molto appassionante il nostro VIP. Molti di voi ricorderanno il famosissimo Othello, un gioco da tavolo di alcuni anni fa. Questo gioco gli assomiglia molto. Sullo schermo appare il tabellone di gioco, al centro del quale si trovano 4 pedine, 2 rosse e 2 blu. A questo punto il giocatore di turno deve posizionare sul tabellone una delle sue pedine cercando di intrappolare tra le due estremità le pedine di colore differente, le quali vengono girate diventando tutte del colore di quelle che le intrappolano. Possono venire girate pedine anche in senso diagonale e se sarete particolarmente bravi con una mossa d'angolo potrete far girare pedine in numerosi sensi. Alcuni dei suggerimenti che vi possiamo dare sono: cercare di non far raggiungere all'avversario le parti laterali del tabellone e men che meno gli angoli, altrimenti il gioco sarà molto pericoloso. Si termina quando non ci sono più mosse valide e vince chi ha il maggior numero di pedine del suo colore sul tavolo. Buon divertimento. Non dimenticate di annotare la password indicata sullo schermo, vi servirà per ricominciare dal livello a voi più congeniale.

JOYSTICK PORTA 1/2

P	pausa
F1	livello 1
F3	musica/effetti sonori
H	aiuto
S	fine gioco
F5	password

SKATER



Nella cittadina di Brine in Alaska è stato bandito un grandioso concorso per scegliere un nuovo Pony Express. Poichè il mestiere di postino in quelle lande desolate richiede grande abilità è stata ideata una gara, nella quale muovendosi con abilità sui ghiacci, gli aspiranti dovranno raccogliere tutte le bandierine di un complicato percorso. A complicare le cose si è messa poi anche Coco, l'aquila della montagna, che, disturbata dal gran frastuono della folla, sembra decisa a pasteggiare con i concorrenti. Riusciranno gli abitanti di Brine a trovare il loro postino?

JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa on/off
F7	inizio gioco

HALF PENNY

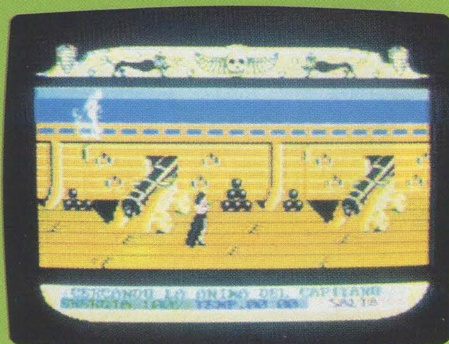


Un gioco insolito nel quale avrete la possibilità di muovere dei personaggi, combinando le loro azioni per rapinare la banca e spartire il denaro.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO/SPAZIO	salta
O	sinistra
P	destra
E	entrare
1	muratore
2	moglie
3	meccanico
4	idraulico
5	elettricista

HAUNTED SHIP

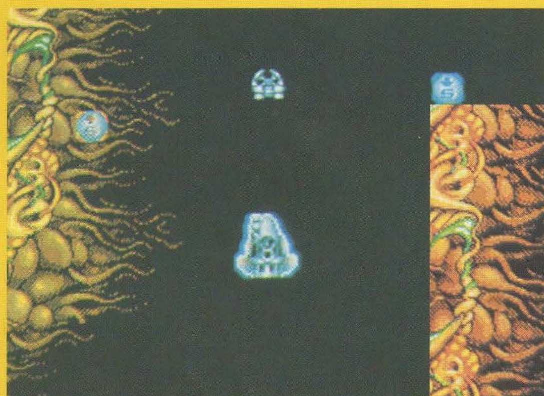


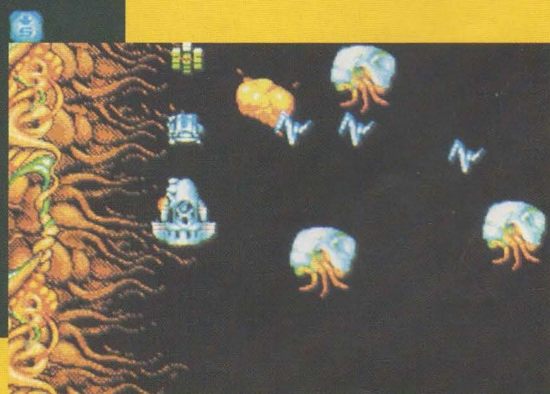
I più anziani marinai del porto di Liverpool narrano di una antica leggenda su un galeone fantasma che nei giorni di bonaccia naviga nelle acque del porto. Un giorno il coraggioso Daley pensa di aver individuato il galeone e salito a bordo si mette alla ricerca del diario del capitano, dal quale desumere le ragioni del mistero. Il diario termina con una invocazione di aiuto: l'anima del capitano sarebbe infatti imprigionata in una stanza segreta sottocoperta sorvegliata dalle forze del male che chiede disperatamente di essere liberata. Il povero Daley con molto coraggio decide di esplorare la nave, armato solo della sua potente spada. Il suo compito sarà veramente difficile, perchè nella stiva ci sono molte stanze e tutte infestate da fantasmi, scheletri ed ogni sorta di mostruose creature. L'unico aiuto potrà essere trovato in una campana magica che possiede una forza misteriosa, ma molto potente.

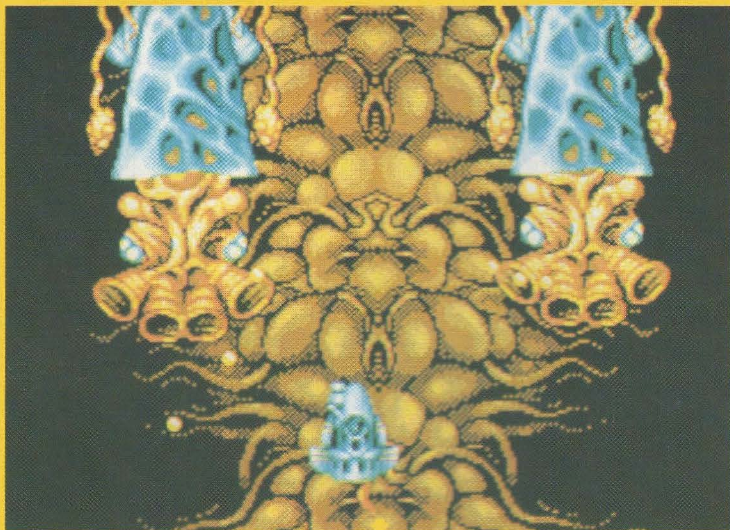
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	fine gioco
F7	pausa sì/no
SPAZIO	cambia azione

FRENE



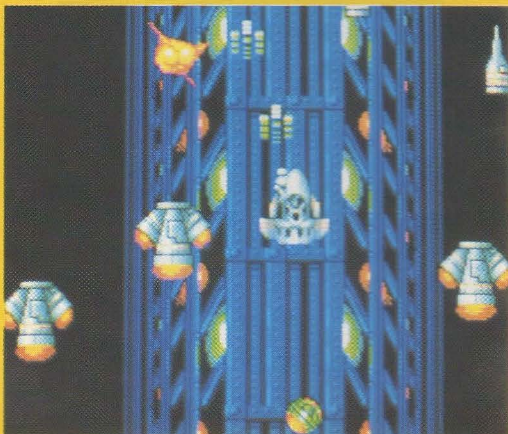






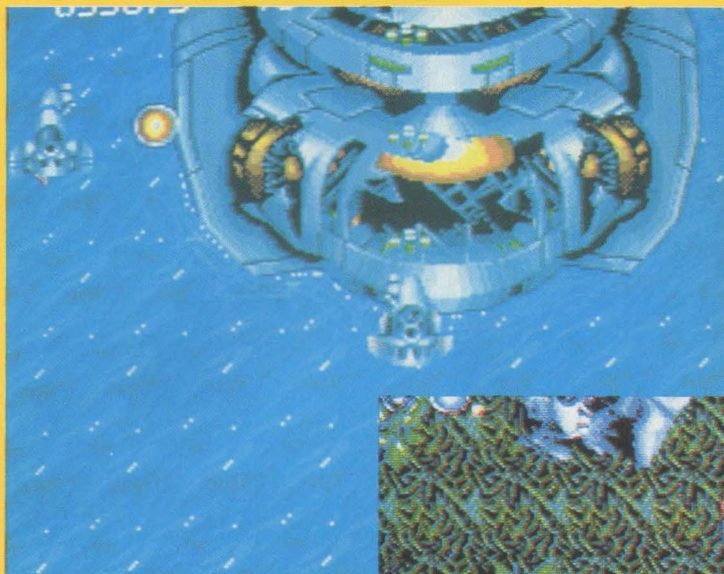
TIC



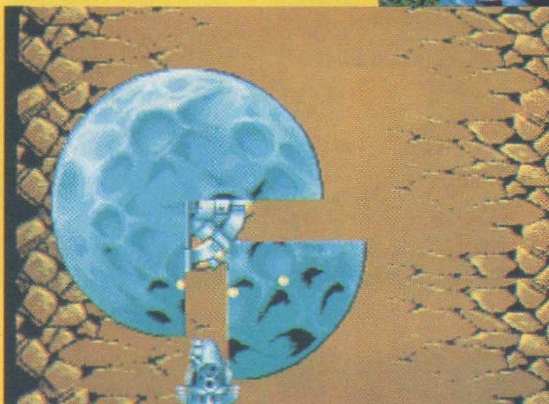


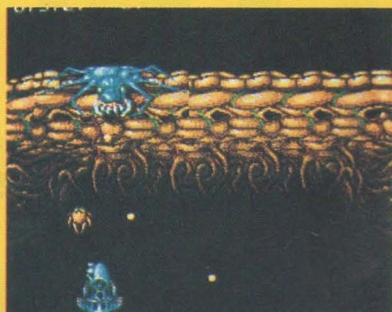
Con i suoi otto livelli di avventure mozzafiato, **Frenetic** sarà una fonte di frustrazioni per chi è lento di riflessi ma sarà un'esperienza esaltante per chi è più veloce di Speedy Gonzales. La grafica è estremamente bella, ricca di colori vivaci e di ambientazioni intricate (bellissimo il viaggio nella stazione spaziale, che sembra uscito dalle sequenze finali di **Guerre Stellari**), mentre certi scenari ispirati a Salvador Dalì e alcuni bizzarri fenomeni spaziali conferiscono al gioco un'aura vagamente psichedelica.

Peccato però che **Frenetic**, come gioco, non sia all'altezza della propria grafica. La meccanica di gioco lascia molto a desiderare: l'a-









stronave del protagonista è lenta, e le armi a disposizione sono rudimentali. In un gioco dal ritmo febbrile come questo, le armi sono essenziali — come ci insegna il più riuscito **Xenon II**. In compenso, la musica e gli effetti sonori sono fantastici.

I guardiani che si incontrano alla fine di ciascun livello sono piuttosto divertenti, ci sono delle gigantesche lune da distruggere e dei megacrostacei (reminiscenti di **R-Type**) da affrontare. Alla fine di ogni livello c'è un inseguimento ad alta velocità durante il quale il ritmo della musica aumenta e gli sfondi scrollano rapidissimi.

Come gioco avventuroso high-tech, **Frenetic** non ce la fa proprio: la grafica superba e la realizzazione sofisticata non riescono a compensare la noia della meccanica di gioco.

Dopo i successi di **Corporation, Chuck Rock** e **Car-Vup**, per la Core Design **Frenetic** è decisamente un brutto scivolone.



PP Hammer and his PNEUMATIC WEAPON

Ispirandosi a **Rick Dangerous**, la Demonware ha realizzato un gioco di piattaforme in cui un giovanotto va alla ricerca di un tesoro con l'ausilio di un'arma un po' fuori del comune. Il protagonista dell'avventura è un piccoletto che porta sempre con sè un martello pneumatico del quale si serve per perforare innumerevoli lastre di pietra sotto le quali stanno gli enormi tesori occultati in vari castelli e caverne. La cosa non è però poi così facile: ogni lastra perforata riappare magicamente qualche secondo dopo e il nostro eroe rischia di esserne intrappolato o schiacciato.
Oltre a dover quindi avere dei riflessi dannatamente rapidi, un altro problema è costituito dal fatto che potete perforare solo la lastra di pietra immediatamente adiacente a quella su cui vi trovate — e quindi, se un tesoro è sepolto molto inn profondità, dovrete perforare un numero allucinante di lastre: se no siete più che bravi nell'usare il joystick,

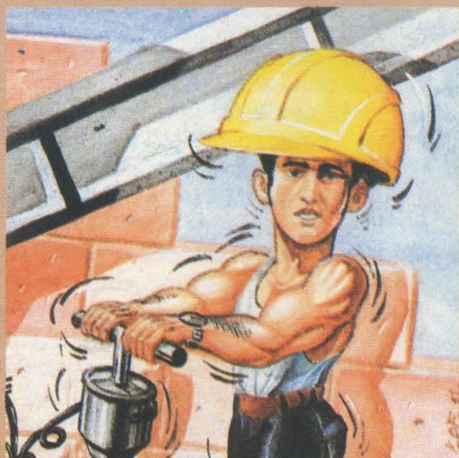






lasciate perdere!
All'inizio del gioco disporrete di sei vite. Dovete completare ciascun livello entro un dato limite di tempo, se non perderete una vita e verrete rimandati all'inizio del livello. Strada facendo troverete però vite supplementari, pozioni magiche che vi renderanno invisibili, potenzieranno la vostra capacità di saltare oppure vi permetteranno di scavare a ritmo sovrumano, e poi chiavi colorate che aprono o chiudono le porte dello stesso colore, una clessidra che vi concederà del tempo prezioso, delle pergamene contenenti utili consigli su come arrivare alla fine del livello e dei cristalli azzurri che segnalano la presenza di sale piene di bonus.
Complessivamente, dovrete affrontare più di 2500 schermate suddivise in settanta massacranti livelli. I tesori sono per la maggior parte facilmente raggiungibili, ma alcuni di essi sono nascosti in luoghi difficilmente accessibili. Alla fine di ogni livello, pur avendo raccolto tutti i tesori possibili, ci si può trovare nella frustrante condizione di avere tutto il possibile — tranne quell'ultimo oggetto necessario a passare al livello successivo! Le difficoltà di passaggio da un livello all'altro sono inoltre peggiorate dalla presenza di piattaforme invisibili e di teletrasportatori nascosti. Come se ciò non bastasse, il nostro eroe deve anche affrontare pipistrelli suc-







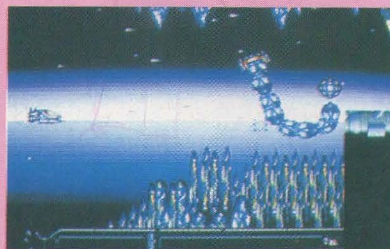


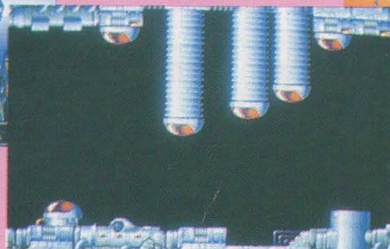




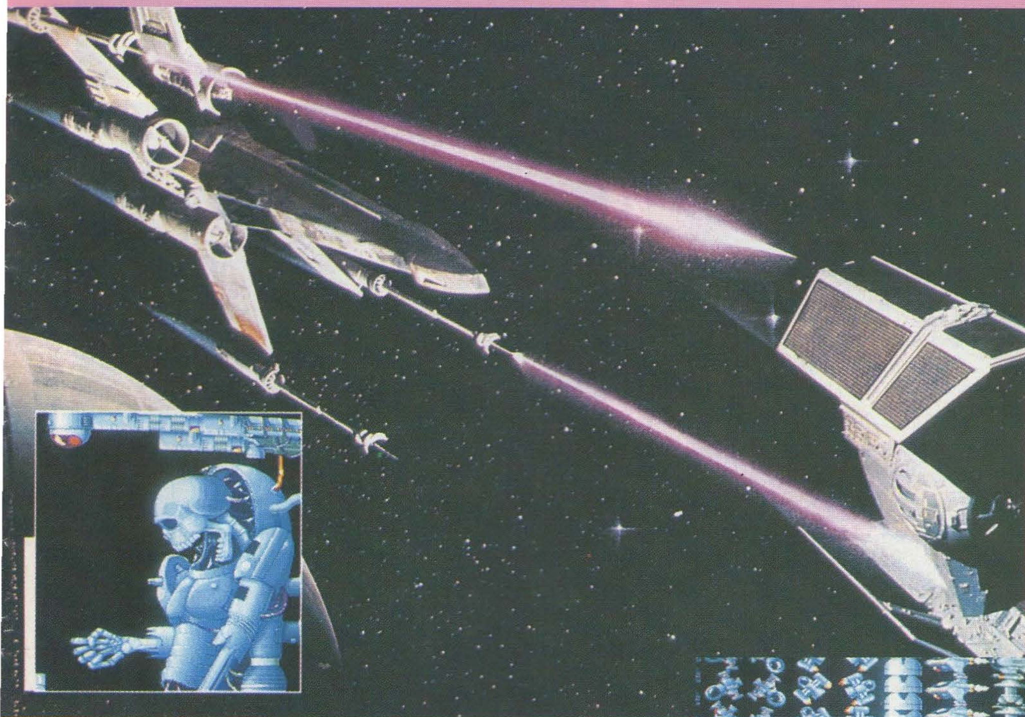
chiaenergia, ratti, terribili gladiatori, spettri e ridicoli uomini delle nevi — tutti maldisposti nei suoi confronti. Siate lesti a schivarli — oppure scavate dei buchi in cui farli cadere (come nel classico **Space Panic**). Nell'uso delle piattaforme, dei trabocchetti e di un minuscolo sprite come protagonista, **P.P. Hammer** ricorda **Rick Dangerous** della MicroProse. Parecchi livelli sono di ispirazione greca o egizia, ma altri presentano templi di ghiaccio, micidiali slavine e demoni di ghiaccio inferociti. L'animazione non è spettacolare — ma del resto in questo gioco c'è tanto da fare che non c'è neanche il tempo per accorgersene. La colonna sonora comprende alcuni simpatici motivetti — uno dei quali vi accompagna mentre ascendete al cielo con tanto di alucce quando perdete una vita. Per amor di autenticità, la Demonware ha persino campionato un vero martello pneumatico, e ogni volta che il nostro eroe perde energia risuona un grido agghiacciante. Quando Hammer passa da un livello all'altro, si sente persino una specie di lambada. Brillante.

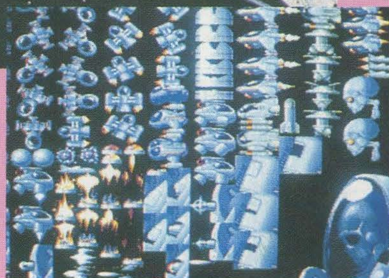
ARMALYTE













Uscito tre anni fa nella versione C64, **Armalyte** ottenne tanto successo presso gli utenti della vecchia macchina Commodore che oggi viene pubblicato anche in versione Amiga. Invece di commissionare una conversione pura e semplice, la Thalamus ha lasciato che i programmi della Arc Developments si sbizzarrissero e adattassero il gioco a proprio piacimento. Il risultato è un gioco avventuroso con scrolling orizzontale, pieno zeppo di armi, di giganteschi guardiani e di astronavi aliene da distruggere. Mentre nella versione C64 **Armalyte** impiegava una grafica a bassorilievo, la versione Amiga è composta di cinque diversi scenari, che vanno da un labirinto di cristallo a una città dalle mura di marmo. Di diverso ci sono inoltre delle sequenze tra un livello e l'altro e il fatto che le ondate di navi avversarie sono meno frequenti ma più tenaci. Per la verità, ciò che resta del gioco originale sono solo l'astronave del giocatore e il titolo!
Questo curioso fatto è dovuto all'entusiasmo della Thalamus per la conversione realizzata dalla Arc Developments: grazie a questo entusiasmo, l'attesissima conversione — anche se non proprio fedele all'originale — ha potuto fregiarsi del titolo **Armalyte**. Che è un gioco difficile e irto di insidie, ma con un po' di perseveranza se ne può venire a capo. Un degnissimo gioco avventuroso, comunque.

BOXING



Ecco l'occasione per disputare un incontro di boxe con un amico o il computer. Non dimenticarti di dosare l'adrenalina che dà energia ai concorrenti.

JOYSTICK PORTA 2

1-2	nr. giocatori
1-2-3-4	energia
RESTORE	riparte

KURODA

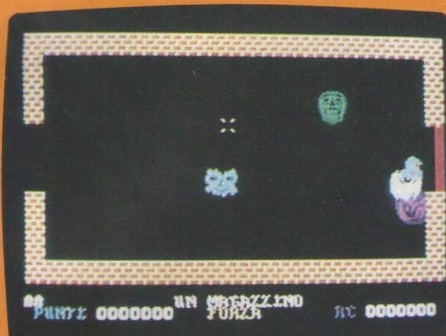


Kuroda, oltre ad essere un esperto di arti marziali, è anche un ottimo agente segreto e il suo paese, il Giappone, lo manda spesso in missione sicuro che otterrà degli ottimi risultati. La prima missione che Kuroda dovrà portare a termine consiste nel raccogliere una serie di supporti magnetici che sono stati rubati alle Imprese Mitsubishozo e sui quali sono stati immagazzinati una serie di risultati importantissimi per la messa a punto di nuovi strumenti elettromedicali. Kuroda si fa sempre accompagnare dal suo fidato cane e dovrà battersi strenuamente per difendersi dai numerosi agenti segreti nemici e guardie armate che sono stati messi a protezione dei supporti magnetici. Certamente non sarà facile raggiungere l'uscita dell'Istituto indenni, ma il nostro agente riuscirà, con il vostro aiuto, nel suo scopo; dopodichè potrà immediatamentte iniziare una nuova missione.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
FUOCO + JOY SU	salta
RUN/STOP	pausa sì/no

CAVALIERE



Inseguito nelle stanze del castello dai mostri di Anthor il mago, evitando tranelli ed insidie devi trovare la via per sconfiggere il tuo nemico. Il contatto con i mostri e i muri fa diminuire la tua forza indebolendoti, ma potrai trovare degli oggetti che ti aiuteranno nella ricerca, prima di tutti la chiave. Devi prima però uccidere le api.

JOYSTICK PORTA 2

F1	parte

FLOODY

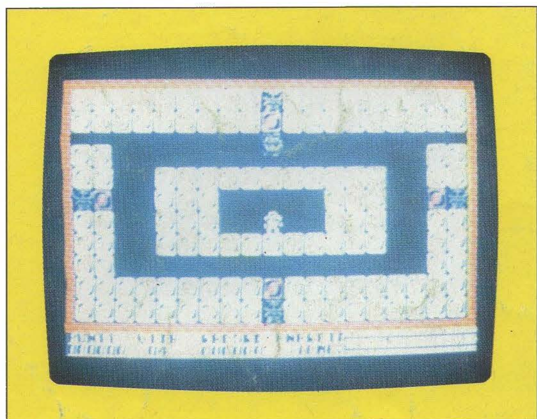


Il nostro amichetto è un bel furbacchione. È riuscito ad entrare in possesso della mappa di un antico maniero nel quale si dice siano nascosti immensi tesori ed ora, senza dire niente a nessuno dei suoi amici, si è recato sul posto ben deciso a farsi un bel gruzzolo. Tutto sembrerebbe andare per il meglio e che i tesori effettivamente ci siano... ma ecco che all'improvviso un rumore si ode, qualche cosa sta accadendo, da dietro una cassa ecco apparire una mummia, da un'altra parte esce un vampiro sotto forma di pipistrello, un teschio comincia a vagare per le varie stanze. Tutti questi esseri sono mortali per il nostro amico, ma Floody non si perde d'animo, saltella velocemente da una parte all'altra e si appropria di tutte le gemme che trova, non solo salta sopra ai forzieri per distruggerli e impossessarsi dei tesori che nascondono, il tutto cercando di essere più veloce dei suoi inseguitori. Buona fortuna, amico!

JOYSTICK PORTA 2

R	ridefinisce tasti
P	1/2 giocatori
FUOCO	inizio gioco

BORN TO PUSH

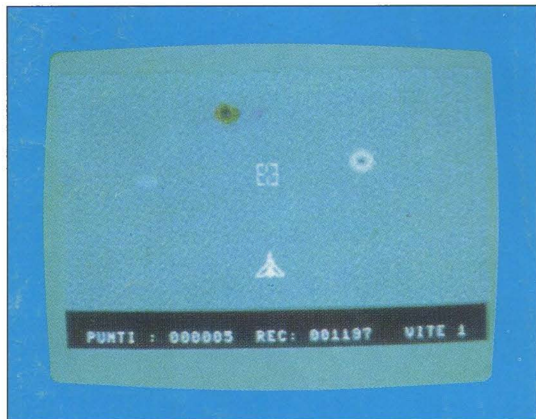


Eri quasi arrivato alla scoperta del grande tesoro e di chi per anni aveva cercato di impedirti di raggiungerlo, quando il malvagio è riuscito a trovarti. Deciso a non farti riuscire nel tuo intento ti ha imprigionato all'interno di un deposito di blocchi di ghiaccio. La tua unica speranza di salvezza consiste nel riuscire a costruire una porta riunendo a forma di quadrato 4 blocchi violetti. Puoi spostare i cubi o anche distruggerli con la bomba a mano, ma se la tua riserva di bombe è illimitata, ad ogni lancio perdi un po' di energia. Robot posa mine e guardie ostili faranno del loro meglio per renderti impossibile il continuare ma con l'astuzia potrai liberarti di loro. Appena costruita la porta potrai uscire appena lo vorrai, ma se riuscirai ad avere con te i preziosi blocchi d'oro otterrai un bonus. Nel secondo schermo ci saranno pericolosissime ruote da evitare nel tuo peregrinare verso l'uscita, ed a mano a mano che avanzerai nei 16 livelli le difficoltà saranno ovviamente crescenti.

JOYSTICK PORTA 2

F1	fine gioco
SPAZIO/FUOCO	inizio gioco
A	su
Z	giù
N	sinistra
M	destra
SPAZIO	fuoco

SURFACE



Sei il pilota solitario di una potente nave spaziale il "Surface" e la tua missione consiste nel raggiungere e distruggere la base aliena all'estremo confine del territorio nemico, ma che potrai raggiungere solo volando a volo radente. Il percorso si snoda attraverso dieci zone, tutte estremamente pericolose in quanto difese da astronavi aliene. Sparate con i vostri raggi laser per tenere lontane le forze nemiche, manovrate per evitare di essere colpiti e ricordate che per bombardare le costruzioni e le installazioni aliene dovrete posizionare il mirino sul bersaglio, abbassare la cloche e premere sparo. Il vostro lavoro sarà veramentte arduo e saranno necessari prontezza di riflessi e nervi saldi se non vorrete essere abbattuti. Dal comando si domandano fin d'ora fino a dove riuscirete a penetrare in questo territorio ostile con la vostra navetta, perchè dalla vostra missione dipendono molte altre strategie.

JOYSTICK PORTA 1/2

F1	inizio gioco
F3	pratica
F5	livello difficoltà
Z	sinistra
X	destra
=	su
SHIFT	giù
RETURN	fuoco
RESTORE	fine gioco